

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa dasar sifat penelitian *experimental* yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Menguasai metode eksperimen ini Sugiyono (2013 hlm.107) menjelaskan metode penelitian yang digunakan untuk mencari peningkatan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian adalah hal yang sangat penting, sebab dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan penelitian.

Mengenai metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam metode eksperimen harus ada dua faktor yang dicobakan dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audiovisual untuk diketahui pengaruhnya terhadap variabel terikat yaitu keterampilan bermain sepak takraw.

Metode eksperimen bertujuan untuk meneliti suatu masalah sehingga dapat suatu hasil. Pada penelitian yang menggunakan metode eksperimen, harus dilaksanakan kegiatan percobaan dengan memberikan perlakuan atau *treatment* untuk mengetahui hasil dari variabel-variabel yang diteliti. Selain itu penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti, yaitu : penggunaan media *audiovisual* dengan dan tanpa media *audiovisual* terhadap keterampilan bermain sepak takraw.

B. Populasi dan Sampel

Dalam suatu keadaan untuk memperoleh data, diperlukan sumber data yang sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti. Sumber data tersebut bisa dari

orang, binatang, atau benda lain yang di dapat dalam penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2013 hlm.80) bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Adapun objek yang akan diteliti adalah populasi dan sampel penelitian. Populasi merupakan seluruh objek penelitian yang akan memberikan jawaban atas data yang terkumpul. Data diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di SMP Negeri 1 Conggeang sebanyak 40 orang, dalam penelitian ini kemudian jumlah sampel ditetapkan oleh penulis sebanyak 20 orang dengan cara *purposive*. Kemudian penulis membaginya menjadi dua kelompok yaitu 10 orang kelompok kontrol dan 10 orang kelompok eksperimen. Penulis mengambil sampel ini berdasarkan pertimbangan, mereka adalah anggota pemula dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Conggeang yang sebagian besar belum sepenuhnya menguasai keterampilan bermain olahraga sepak takraw yang akan penulis teliti.

C. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan langkah-langkah untuk memperlancar proses penelitian yang akan peneliti lakukan. Desain peneliti diharapkan bisa menjadi petunjuk bagi peneliti dalam melakukan setiap langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur dan berjalan sesuai dengan tujuan peneliti. Sesuai dengan sifat masalah yang diteliti maka penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang penulis anggap cocok dalam melakukan penelitian ini adalah "*Pretest dan Posttest*". dengan adanya gambaran penelitian maka akan memberikan kemudahan untuk kita memulai langkah penelitian. Mengenai desain penelitian ini dapat dilihat dari pola berikut ini :



Sumber : Sugiyono 2013

Keterangan :

X1 : Pretest Kelompok Eksperimen

X2 : Posttest Kelompok Eksperimen

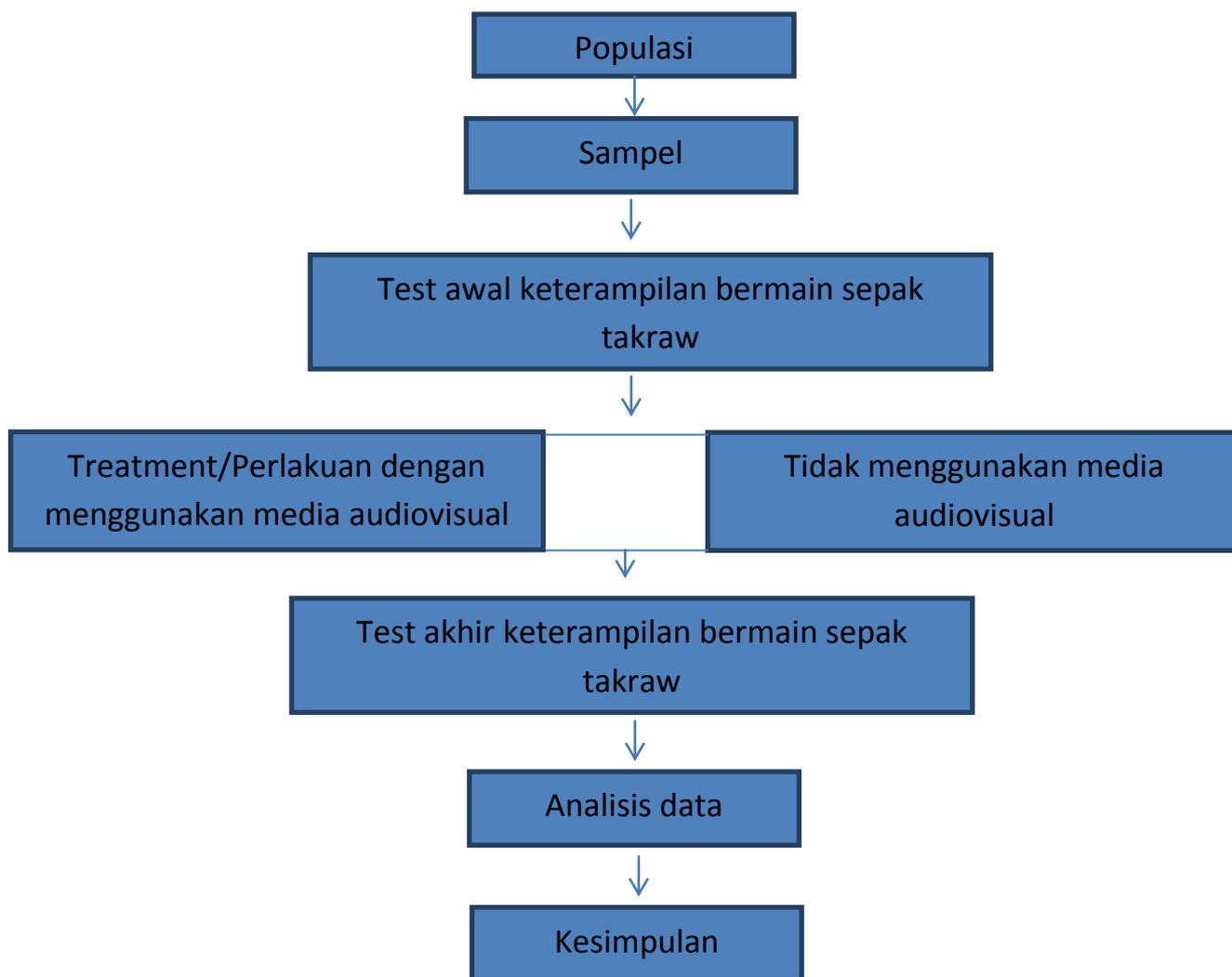
Y1 : Pretest Kelompok Kontrol

Y2 : Posttest Kelompok Kontrol

Langkah – langkah penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Setelah masalah penelitian, hipotesis dan instrument penelitian diterapkan, selanjutnya adalah menentukan populasi sebagai sumber data. Dalam hal ini tidak semua populasi dijadikan sumber data, yaitu hanya menggunakan sampel yang telah ditetapkan. Selanjutnya melaksanakan test awal (pretest) untuk mengetahui data awal. Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan mempelajari keterampilan bermain sepak takraw dengan menggunakan media audiovisual sebagai media pembelajaran mereka. Setelah perlakuan atau treatment berakhir, kemudian dilaksanakan test akhir untuk mengetahui data hasil perlakuan dari kelompok eksperimen.

Dalam langkah ini penulis menggambarkan penelitian sebagai berikut :



D. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2013, hlm.308) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Variabel-variabel yang akan diteliti sebagai landasan untuk memperoleh data penelitian meliputi media berupa media audiovisual tentang gerakan-gerakan keterampilan bermain sepak takraw. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil tes akhir kedua kelompok. Mula-mula sampel dari

penelitian ini melakukan tes awal terlebih dahulu untuk memperoleh data awal. Setelah mendapatkan data awal maka sampel diberikan perlakuan sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Perlakuan diberikan selama 16 kali pertemuan dengan setiap minggunya melakukan latihan selama 3 kali dalam seminggu. Materi latihan yang diberikan kepada seluruh objek penelitian sama.

Pelaksanaan tes pada pretest : para peserta tes melakukan game permainan sepak takraw sesuai dengan peraturan permainannya. Penilaian dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh pelatih. Instrumen penilaian yang digunakan untuk tes keterampilan bermain ini adalah Game Performance Assasement Instrument (GPAI) atau yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IIPB).

Sebelum melakukan tes, para peserta melakukan kegiatan pemanasan terlebih dahulu (warming up) sesuai dengan program latihan yang rutin mereka laksanakan.

E. Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game Performance Assesment Instrument (GPAI).

Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Metzler (2000, hlm. 368) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assasement Instrument* (GPAI) yang bertujuan merancang sebuah sistem untuk menilai pengetahuan, taktik dalam berbagai macam permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani, yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB). Tes terdiri dari dua tes yaitu, *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan sebelum kelas diberi perlakuan atau treatment dan *post test* dilakukan setelah diberi perlakuan atau treatment. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decission making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola dalam posisi untuk menerima umpan atau melempar.
6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak kearah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Dalam penelitian, terdapat tiga aspek yang menjadi fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu membuat keputusan (TEPAT atau TIDAK TEPAT) sebagai penilaian aspek kognitif, kembali ke pangkalan (TEPAT atau TIDAK TEPAT) sebagai penilaian aspek afektif, dan melaksanakan keterampilan tertentu/skill execution (TEPAT atau TIDAK TEPAT) sebagai penilaian aspek psikomotor. Adapun penjabarannya terdapa dalam tabel dibawah ini :

Aspek dan Kriteria Penilaian GPAI

ASPEK	KRITERIA TEPAT/EFISIEN	KRITERIA TIDAK TEPAT/ TIDAK EFISIEN
Pengambilan Keputusan (Decision Making)	Siswa menggunakan keterampilan yang tepat pada saat yang tepat (sepak sila	Apabila Siswa tidak menggunakan keterampilan yang tepat (sepak sila untuk

	<p>untuk menahan bola keras atau melambung serta untuk sepak mula; sepak kura untuk menahan bola jauh dari badan; memaha untuk menahan bola yang berada diatas paha; smash untuk menempatkan bola di lapangan lawan dengan keras)</p>	<p>menahan bola keras atau melambung dan untuk sepak mula; sepak kura untuk menahan bola jauh dari badan; memaha untuk menahan bola yang berada diatas paha; smash untuk menempatkan bola di lapangan lawan dengan keras)</p>
<p>Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Servicer (Tekong) melakukan gerakan sepak mula dengan menggunakan kaki bagian dalam atau punggung kaki. 2. Killer (Smasher) menempatkan bola di lapangan lawan dengan tepat dan keras sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. 3. Fider (Pengumpan) dapat mengumpankan bola dengan akurat sesuai target yang diinginkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Servicer (Tekong) tidak melakukan gerakan sepak mula dengan menggunakan kaki bagian dalam atau punggung kaki. 2. Killer (Smasher) tidak dapat menempatkan bola di lapangan lawan dengan tepat dan keras sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. 3. Fider (Pengumpan) tidak dapat mengumpankan bola dengan akurat sesuai target yang diinginkan.
<p>Dukungan (Support)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam Situasi Menyerang. Pemain belakang meng-cover killer yang berusaha melewatkan bola ke daerah lawan dan bersiap menerima kembali bola jika bola hasil killer mampu dibendung oleh lawan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam Situasi Menyerang. Pemain belakang tidak dapat meng-cover killer yang berusaha melewatkan bola ke daerah lawan dan bersiap menerima kembali bola jika bola hasil killer mampu dibendung oleh

	<p>2. Dalam Posisi Bertahan. Ketika bola berada di sisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tetap berada dalam posisi mengawasi pergerakan killer lawan dan bersiap untuk membendung serangan lawan. Para pemain yang berada pada posisi bertahan dalam sikap rendah dan siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.</p>	<p>lawan.</p> <p>2. Dalam Posisi Bertahan. Ketika bola berada di sisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tidak mengawasi pergerakan killer lawan dan tidak siap untuk membendung serangan lawan. Para pemain yang berada pada posisi bertahan tidak dalam sikap rendah dan tidak siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.</p>
--	---	--

Tabel 3.1

Hasil observasi selanjutnya dicatat dalam format catatan observasi dengan cara membubuhkan tanda ceklis pada masing-masing aspek disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan perhitungan yang dirumuskan oleh Mitchell, Oslin dan Griffin (2006) yaitu :

1. Index Pengambilan Keputusan (DMI) : adalah jumlah pengambilan keputusan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $DMI = (A/A+IA)$.
2. Index Pelaksanaan Keterampilan (SEI): adalah jumlah eksekusi keterampilan efisien dibagi dengan jumlah eksekusi keterampilan efisien ditambah jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien, $SEI = (E/E+IE)$.
3. Index Dukungan (SI): adalah jumlah pengambilan dukungan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $SI = (A/A+IA)$.
4. Keterlibatan dalam Permainan (GI): Tambahkan bersama-sama respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan, $GI = DMI + SEI + SI$.

5. Kemampuan memainkan permainan olahraga (GP):Kemampuan memainkan permainan olahraga dihitung dengan menambahkan nilai dari semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai, $GP=(DMI+SEI+SI)/3$.

Adapun untuk lebih jelas penulis memberikan contoh pengisian format catatan observasi selama permainan sepak takraw untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Format Penilaian GPAI

NO	NAMA SISWA	(DMI) Membuat Keputusan		(SEI) Pelaksanaan Keterampilan		(SI) Dukungan		JUMLAH
		Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat	
		1						
2								
3								
Dst..								

Tabel 3.2

F. Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan batas waktu penelitian yang berdasarkan pada sebuah teori. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 6 minggu dengan jumlah pertemuan sebanyak 16 kali.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut :

Tempat : Lapangan GOR Desa Conggeang Kulon
 Waktu : Senin, Rabu, Jum'at
 Lama latihan : Pukul 15.30 – 17.30 WIB

Penelitian ini dilaksanakan tiga kali dalam seminggu yaitu setiap hari senin, rabu dan jum'at. Pelaksanaan latihan dilakukan setiap pukul 15.30 – 17.30

WIB. Tes tersebut terbagi kedalam tiga kegiatan, yaitu : (1) Tes Awal, (2) Perlakuan, (3) Tes Akhir.

(1) Tes Awal (Pretest)

Tes awal dilaksanakan di lapangan GOR Desa Conggeang Kulon sebagai tempat kegiatan ekstrakurikuler Sepak takraw SMP Negeri 1 Conggeang. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penilaian peningkatan keterampilan bermain sepak takraw. Sebelum melaksanakan test, para peserta diberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai pelaksanaan tes. Setelah diberi penjelasan kemudian dilakukan tes awal dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah ditetapkan. Tes awal dilaksanakan pada hari senin, 04 April 2016.

(2) Perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 minggu dengan 3 kali pertemuan setiap minggu. Perlakuan mulai pada hari rabu 06 April 2016. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Harsono (1988, hlm.194) “bahwa sebaiknya dilakukan tiga kali selama seminggu dengan diselingi satu hari istirahat”. Dengan demikian penelitian ini dilakukan selama 16 kali pertemuan merupakan rentang waktu yang memadai untuk dapat mengukur suatu pengaruh latihan. Sedangkan setiap latihan dilaksanakan ± 60 menit , dengan pembagian waktu 10 menit untuk pemanasan, 40 menit latihan inti, dan 10 menit untuk pendinginan.

Dalam pelaksanaan latihan tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penelitian eksperimen ini, faktor tersebut diantaranya adalah :

- a. Siswa tidak hadir dalam latihan.
- b. Siswa terganggu kesehatannya.
- c. Siswa melakukan aktifitas lain yang melelahkan.
- d. Faktor cuaca yang dapat mengubah latihan.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat program latihan

2. Menjelaskan pentingnya keterampilan bermain didalam penelitian eksperimen ini.
3. Memotivasi siswa untuk tetap hadir selama peneliti melakukan eksperimen ini.

Upaya yang dilakukan penulis tersebut adalah untuk memperkecil adanya pengaruh yang dapat menghambat ataupun mengganggu terhadap jalannya eksperimen sehingga proses latihan yang dilaksanakan siswa dapat berjalan dengan lancar dan hasil akhirnya sesuai dengan apa yang penulis harapkan.

Waktu kegiatan latihan dilaksanakan pada hari rabu tanggal 06 April 2016. Materi bagi kelompok eksperimen adalah siswa melihat video para atlet sepak takraw ketika mereka melakukan suatu game dan selanjutnya mempraktekan dilapangan. Sedangkan materi bagi kelompok kontrol yaitu dengan memberi penjelasan mengenai permainan sepak takraw tanpa melihat contoh ataupun video sebagai gambaran, kelompok ini hanya memanfaatkan arahan dari pelatih untuk melakukan latihan dan mempraktekannya dilapangan. Untuk penyajian materi disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia, sedangkan mengenai waktu latihan adalah sebagai berikut :

1. Pemanasan

Pemanasan diberikan kepada siswa secukupnya dengan tujuan untuk persiapan fisik sebelum melakukan latihan. Pemanasan sangatlah penting dalam melakukan aktifitas fisik cabang olahraga. Hal ini bertujuan agar tubuh siap melakukan aktifitas dan memperkecil kemungkinan terjadi cedera. Latihan pemanasan ini dimulai dengan pemanasan statis, lari keliling lapangan dan peregangan dinamis dilanjutkan dengan peregangan khusus cabang olahraga sepak takraw.

2. Latihan Inti

Latihan inti dilakukan sesuai dengan program latihan yang telah ditentukan sesuai dengan jadwal latihan.

3. Pendinginan

Pendinginan dilaksanakan selama 10 menit, hal ini bertujuan untuk memulihkan kembali kondisi badan sesudah menerima menerima latihan, dengan demikian tubuh akan kembali lagi pada kondisi semula. Selanjutnya melakukan kegiatan evaluasi dari seluruh proses latihan.

(3) Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah program latihan dilaksanakan selama 16 kali pertemuan, pada tanggal 12 Mei 2016 dilaksanakan tes akhir dengan pelaksanaan yang sama seperti pada tes awal. Adapun tes ini dilaksanakan kembali untuk melihat pencapaian siswa setelah diberi perlakuan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS (statistical package for social science) yang merupakan salah satu *software* statistik yang dibuat pertama kali pada tahun 1968 oleh tiga mahasiswa Stanford University, yakni Norman H. Nie, C. Hadlai Hull, dan Dale H. Bent. Ketika pertama kali diciptakan *software* ini dioperasikan pada komputer *mainframe*, hingga akhirnya penerbit McGraw-Hill menerbitkan *user manual* SPSS.

Statistik deskripsi lebih berhubungan dengan pengumpulan data dan peringkasan data, serta penyajian hasil peringkasan tersebut. Data-data statistik yang bisa diperoleh dari hasil sensus, survei atau pengamatan lainnya, umumnya masih acak, “mentah” dan tidak terorganisir dengan baik (raw data). Data-data tersebut harus diringkaskan dengan baik dan teratur, baik dalam bentuk tabel data atau presentasi grafis, sebagai dasar untuk berbagai pengambilan keputusan (Statistik Inferensi).

Untuk melakukan analisis deskriptif dengan menggunakan SPSS harus dimulai dengan menginput data (menginput data ke dalam program SPSS). Seperti di bawah ini :

1. Langkah-langkah proses analisisnya adalah sebagai berikut :

Klik **Analyze** pada menu SPSS. Kemudian klik *Descriptive Statistics*,

lalu klik *Frequencies* seperti di bawah ini. Dalam kotak sebelah kiri ada dua variabel, yang dianalisis adalah variabel dengan data interval, dalam hal ini adalah variabel nilai. Kemudian blok variabel nama, lalu klik kotak di tengah yang ada tanda panahnya. Sehingga variabel yang di blok pindah ke kotak *Variables (s)*. kemudian klik OK

2. Pengaturan Analisis

Pengaturan analisis dilakukan untuk memberikan perintah kepada komputer aspek mana saja yang perlu dianalisis. Sehingga *outputnya* sesuai dengan kebutuhan.

1). Statistics

Klik kotak *Statistics*,

Pada menu *Frequencies Statistics* di atas terdapat empat kelompok analisis yaitu :

- *Percentile Values*, yaitu untuk menghitung nilai persentil. Misalnya kita akan menghitung nilai persentil, maka kita klik pada *Quartiles* dan *Percentiles (s)*. misalnya pada analisis ini kita ingin menghitung nilai persentil ke 10 dan 90, maka pada kotak di samping kanan *Percentiles (s)* kita ketik 10 kemudian klik **Add** dan ketik 90 kemudian klik **Add**, sehingga angka 10 dan 90 masuk ke kotak di bawahnya.
- *Central Tendensy* (ukuran tendensi sentral). misalnya kita akan menghitung besarnya mean (rata-rata), median, mode (modus), dan sum (jumlah nilai keseluruhan), maka kita klik pada kotak yang akan dianalisis sehingga pada kotak tersebut ada tanda check list.
- *Dispersion* (ukuran penyebaran data). Misalnya kita akan menghitung besarnya standar deviasi, varians, range, minimum (nilai terendah), maksimum (nilai tertinggi) dan standar deviasi, maka kita klik pada kotak pilihan yang akan dianalisis sehingga pada kotak tersebut ada tanda check list.
- *Distribution*, untuk mengetahui skewness dan kurtosis pada distribusi data. Misalnya kita akan menghitung besarnya kurtosis dan skewness maka klik kotak menu kurtosis dan skewness, sehingga pada kotak tersebut ada tanda check list

Kemudian klik **Continue** Dengan demikian kita telah melakukan pengaturan analisis deskriptif sesuai dengan kebutuhan yang kita inginkan. Untuk

proses analisis maka klik-lah OK. Babarapa saat kemudian akan keluar *output* program SPSS.

1. Cara mencari uji normalitas data

Langkah-langkah

1. Klik Analyze - Nonparametrik Test - Legacy Dialogs - 1-Sample K-S
2. Pindahkan Berat Badan ke Test Variable List
3. Klik OK

Pengambilan keputusan

- Jika Sig di atas 0,05 maka berdistribusi normal
- Jika Sig di bawah 0,05 maka tidak berdistribusi normal

2. Mencari uji T untuk pengujian hipotesis yaitu :

1. Uji Beda dengan 2 Sampel Masukkan Data melalui *Data View* untuk semua responden (X1), dan identitas responden (x2)
2. Klik Varibel View, untuk memberi nama variabel pada X1 dan X2,
3. klik *Values* untuk memberi label nilai, misal 1 untuk desa dan 2 untuk kota,
4. *Klik Oke.*
5. *Klik Data View,*
6. *Klik Analyze, Klik Paired Samples T test*
7. *Klik Variabel (X1) untuk dipindahkan ke kolom Tes Variabel (s), dan*
8. *Klik Variable untuk dipindahkan ke Grouping Variable,*
9. *Klik Options Klik Define Groups, isi Group 1: 1 dan Gropu 2: 2,*
10. *Klik Continue pada , Klik Options, Klik Oke.*